

les éditions Debussy présentent :

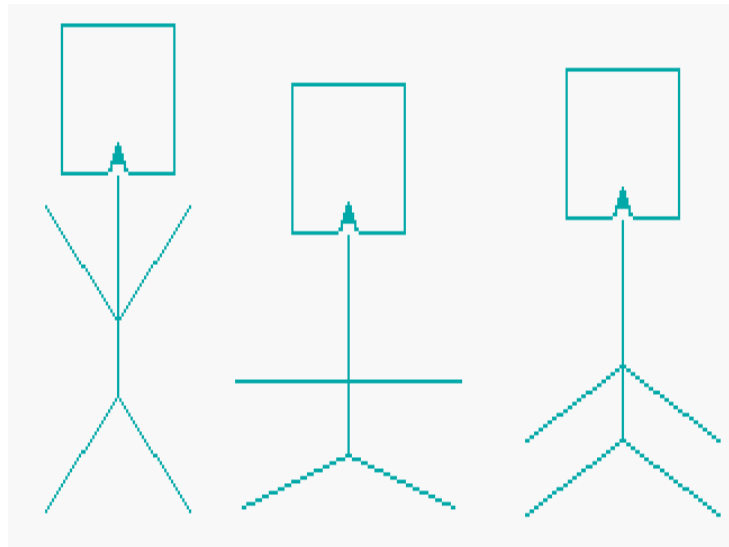
1 998 - 1 999 : les 4 A.S. se lancent dans l'informatique !



dessin extrait de *L'alternative Logo*, Michel Bourbion

LE BONHOMME

Alexandra Lefevre



POUR JAMBE1
TG 40 RE 50 AV 50
TD 80 RE 50 AV 50
TG 40
FIN

POUR BRAS1
TG 40 AV 50 RE 50
TD 80 AV 50 RE 50
TG 40
FIN

POUR CORPS1
RE 50 BRAS1 RE 25
JAMBE1 AV 75
FIN

POUR HOMME1
CORPS1
TETE
FIN

POUR JAMBE2
TG 70 RE 50 AV 50
TD 140 RE 50 AV 50
TG 70
FIN

POUR BRAS2
TG 90 AV 50 RE 100
AV 50 TD 90
FIN

POUR CORPS2
RE 50 BRAS2 RE 25
JAMBE2 AV 75
FIN

POUR HOMME2
CORPS2
TETE
FIN

POUR JAMBE3
TG 120 AV 50 RE 50
TD 240 AV 50 RE 50
TG 120
FIN

POUR BRAS3
TG 120 AV 50 RE 50
TD 240
AV 50 RE 50 TG 120
FIN

POUR CORPS3
RE 50 BRAS3 RE 25
JAMBE3 AV 75
FIN

POUR HOMME3
CORPS3
TETE
FIN

POUR TETE
TG 90 AV 25
REPETE 3 [TD 90 AV
50]
TD 90 AV 25
TD 90
FIN

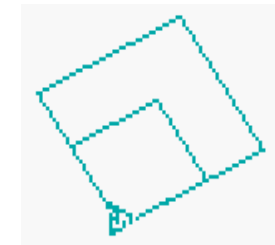
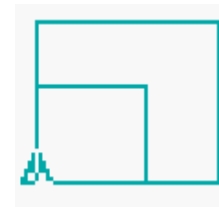
POUR ANIM
REPETE 10 [BOUGE]
FCC 1
FIN

POUR BOUGE
FCC 1 HOMME1 ATTENDS 5
FCC 0 HOMME1 ATTENDS 5
FCC 1 HOMME2 ATTENDS 5
FCC 0 HOMME2 ATTENDS 5
FCC 1 HOMME3 ATTENDS 5
FCC 0 HOMME3 ATTENDS 5
FIN

Commentaire
On lance le programme ANIM ;
le bonhomme bouge les bras
et les jambes.

LE CARRÉ QUI TOURNE

Imen Regaïeg



POUR FIGURE
CARRE30
CARRE50
FIN

POUR CARRE30
REPETE 4 [AV 30 TD
90]
FIN

POUR CARRE50
REPETE 4 [AV 50 TD
90]
FIN

POUR BOUGE
FCC 1 FIGURE
ATTENDS 5
FCC 0 FIGURE
TG 10
FIN

POUR PIVOTER
TD 90
REPETE 36 [BOUGE]
FCC 1
FIN

Commentaires
On lance le programme PIVOTE. La figure pivote autour du sommet en bas à gauche.

LE CHARIOT

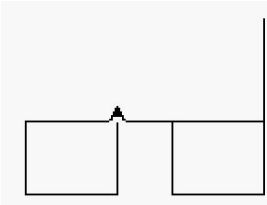
Fatoumata Doucara

POUR CARRE
REPETE 4 [AV 50 TD
90]
FIN

POUR TRUC
CT
TG 180 CARRE
TG 90 AV 80
TD 90 CARRE
RE 70 AV 70
TD 90 AV 80 TD 90
MT
FIN

POUR BOUGE
FCC 1 TRUC
ATTENDS 5
FCC 0 TRUC
TD 90 AV 30 TG 90
FIN

POUR ANIM
REPETE 20 [BOUGE]
FIN

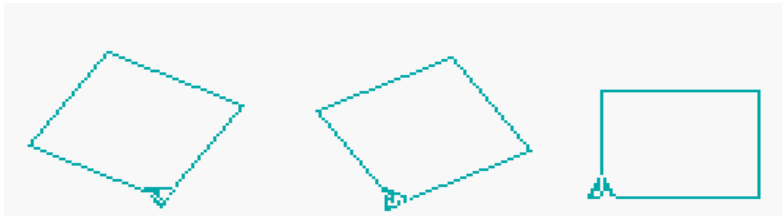


Commentaire

On lance le programme ANIM. Le chariot se déplace vers la droite.

LE CARRÉ QUI TOURNE

Bintou Niakaté



POUR CARRE
REPETE 4 [AV 50 TD
90]
FIN

POUR ANIM
REPETE 20 [PIVO-
TER]
FIN

POUR PIVOTER
REPETE 3 [TG 30 FCC 1 CARRE ATTENDS 4 ✕
FCC 0 CARRE]
AV 50 TD 90
FIN

Commentaire

on lance le programme ANIM, le carré pivote d'un demi tour sur le sommet en bas à gauche, vers la gauche. Puis il recommence.

LE P'TIT VÉLO

Magaly Vigouroux



POUR ROUE
REPETE 4 [AV 20 TD
90]
FIN

POUR CADRE
DONNE "XDEB XCOR
DONNE "YDEB YCOR
AV 20 TD 90 AV 40
FPOS LISTE :XDEB
:YDEB
FCAP 0
FIN

POUR SELLE.GUID
AV 30 TD 90 AV 10
LC AV 30 BC
TG 120 AV 10 RE 10
TG 60 AV 10 RE 10
TG 90 AV 30
FIN

POUR VELO1
ROUE
LC AV 10 TD 90
AV 10 TG 90 BC
CADRE SELLE.GUID
LC AV 10 TD 90
AV 10 TD 90 BC
ROUE
LC TG 90 AV 40
TD 90 BC
FIN

POUR VELO2
DONNE "X XCOR
DONNE "Y YCOR
TG 30 ROUE TD 30
LC AV 10 TD 90
AV 10 TG 90 BC
CADRE SELLE.GUID
LC AV 10 TD 90
AV 10 TD 90 BC
TG 30
ROUE
LC FPOS LISTE :X :Y
BC
FCAP 0
FIN

POUR VELO3
DONNE "X XCOR
DONNE "Y YCOR
TG 60 ROUE TD 60
LC AV 10 TD 90
AV 10 TG 90 BC
CADRE SELLE.GUID
LC AV 10 TD 90 AV
10 TD 90 BC
TG 60 ROUE
LC FPOS LISTE :X :Y
BC
FCAP 0
FIN

POUR DEPLACER
FCC 1 VELO1
ATTENDS 5
FCC 0 VELO1
TD 90 AV 10 TG 90
FCC 1 VELO2
ATTENDS 5
FCC 0 VELO2
TD 90 AV 10 TG 90
FCC 1 VELO3
ATTENDS 5
FCC 0 VELO3
TD 90 AV 10 TG 90
FIN

POUR ANIM
REPETE 5 [DEPLA-
CER]
FIN

Commentaire

on lance le programme ANIM. Le vélo se déplace vers la gauche, les roues tournent !

OBJECTIF LUNE

Jair Gomes



POUR VITRE
REPETE 4 [AV 10 TD 90]
FIN

POUR AILE.D
DONNE "X XCOR
DONNE "Y YCOR
AV 30 TD 150 AV 35
FPOS LISTE :X :Y
FCAP 0
FIN

POUR AILE.G
DONNE "X XCOR
DONNE "Y YCOR
AV 30 TG 150 AV 35
FPOS LISTE :X :Y
FCAP 0
FIN

POUR ARIANE
CORPS AILE.D
TG 90 AV 20 TD 90
AILE.G
LC AV 10 TD 90
AV 5 TG 90 BC
VITRE
LC AV 20 BC
VITRE
LC TG 90 AV 5
TD 90 AV 20 BC
TD 30 NEZ
TD 60 AV 20 TG 90 RE
50
FIN

POUR NEZ
REPETE 3 [AV 20 TD 120]
FIN

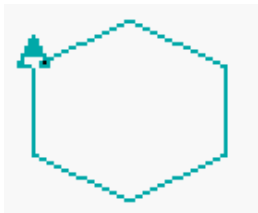
POUR CORPS
REPETE 2 [AV 50 ✕
TG 90 AV 20 TG 90]
FIN

POUR LUNE
REPETE 20 [FCC 3 ✕
ARIANE FCC 4 ✕
ARIANE AV 30]
FCC 1
FIN

Commentaire
on lance le programme LUNE. La fusée monte vers le haut de l'écran !

L'HEXAGONE SAUTEUR

Mounira Belbachir



POUR SAUTE
CT
REPETE 7 [BOUGE]
MT
FIN

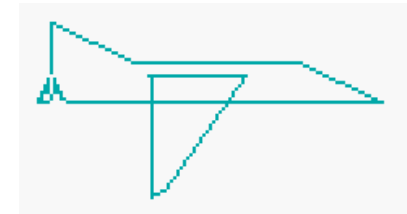
POUR HEXAGONE
REPETE 6 [TD 60 AV 30]
FIN

POUR BOUGE
FCC 1 HEXAGONE
ATTENDS 5
FCC 0 HEXAGONE
LC AV 15 BC
FIN

Commentaire
on lance le programme SAUTE, l'hexagone saute vers le haut de l'écran.

AVION

Jérémy Lassoier



POUR AILE
TD 90 AV 30 TD 120
AV 50 TD 30 AV 5
TD 120 AV 46
FIN

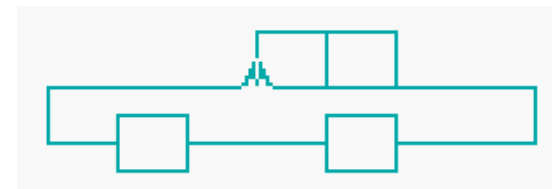
Commentaire
on lance le programme AVION. L'ordinateur dessine un avion.

POUR CORPS
AV 30 TD 120
AV 30 TG 30
AV 50 TD 30
AV 30 TD 150
AV 102 TD 90
FIN

POUR AVION
DONNE "X XCOR
DONNE "Y YCOR
CORPS
LC AV 10 TD 90 AV 30 TG 90 BC
AILE
LC FPOS LISTE :X :Y FCAP 0
BC
FIN

VOITURE

Oumar Diombana



POUR VITRE
REPETE 4 [AV 20 TG 90]
FIN

POUR ROUE
AV 10 TG 90
REPETE 3 [AV 20 TG 90]
AV 10 TG 90
LC AV 20 BC
FIN

POUR VOITURE
VITRE TD 90 AV 20 TG 90 VITRE
TD 90 AV 40 TD 90 AV 20
TD 90 AV 40 TD 90 ROUE
AV 40 TD 90 ROUE
AV 20 TD 90 AV 20 TD 90 AV 60 TG 90
FIN

Commentaire
on lance le programme VOITURE. L'ordinateur dessine une voiture.

BONHOMME À CASQUETTE

Yannick Gueguen

POUR TETE
TD 90 AV 45
TG 90 AV 15
TG 90 AV 30
TG 90 AV 45
TG 90 AV 30
TG 90 AV 30
FIN

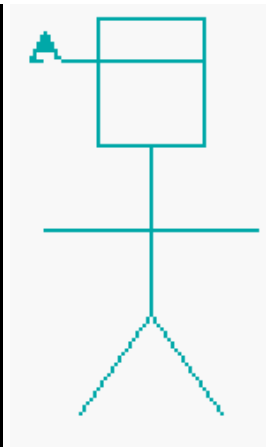
POUR BRAS
RE 30 TD 90 AV 30
RE 60 AV 30 TG 90 RE
30
FIN

POUR JAMBES1
TG 30 RE 40 AV 40
TD 60 RE 40
FIN

POUR HOMME1
DONNE "X XCOR
DONNE "Y YCOR
TETE
LC FPOS LISTE :X :Y BC
LC RE 30 TD 90
AV 30 TG 90 BC
BRAS JAMBES1
LC FPOS LISTE :X :Y
FCAP 0 BC
FIN

POUR JAMBES2
TG 60 RE 40 AV 40
TD 60 RE 40

POUR HOMME2
DONNE "X XCOR
DONNE "Y YCOR
TETE
LC FPOS LISTE :X :Y BC
FIN



Commentaire

on lance le programme HOMME1, l'ordinateur dessine un bonhomme.

CARRÉ

Ibrahima Kamara



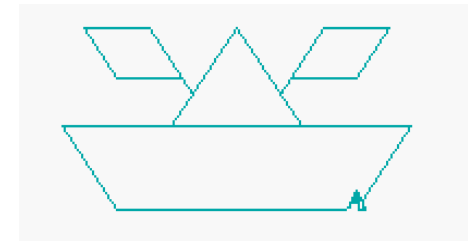
POUR CARRE
REPETE 4 [AV 30 TG 90]
FIN

Commentaire

On lance le programme CARRE... l'ordinateur dessine un carré !

MAMAN LES P'TITS BATEAUX...

Imen Regaïeg



POUR DESSIN
COQUE
LC TG 30 AV 50 TD 30
BC
VOILE
LC TG 90 AV 40 TD 60
AV 70 TD 30 BC
DRAPEAU.G
LC TG 30 AV 70 TD 30
BC
DRAPEAU.D
FIN

POUR VOILE
TG 30 AV 60 TG 120
AV 60 TG 120 AV 60
LC FCAP 0 FPOS [0 0]
BC
FIN

POUR COQUE
TG 90 AV 110 TD 60
AV 50 TD 120 AV 160
TD 120 AV 50 TD 120
LC FCAP 0 FPOS [0 0]
BC
FIN

POUR DRAPEAU.G
TG 30 AV 40 TG 60
AV 30 TG 120 AV 30
TG 60 AV 30
LC FCAP 0 FPOS [0 0]
BC
FIN

POUR DRAPEAU.D
TD 30 AV 40 TD 60
AV 30 TD 120 AV
30
TD 60 AV 30
LC FCAP 0 FPOS [0
0] BC
FIN

Commentaire

on lance le programme DESSIN, l'ordinateur dessine un bateau.